

The Ward

Január közepén jelent meg a Ward című játék, melynek stílusa talán a Monkey Island sorozathoz hasonlítható, sajnos manapság ebben a műfajban nagyon kevés játék készül. A "Nagy Öregek" minden bizonnyal még emlékeznek a LucasArts talán máig legkiemelkedőbb ilyen típusú játékára (a történet, a játékélmény alapján), a "Zak McKracken and the alien mindbenders"-re (Zak és az idegen agyferdítők), mely témaválasztás szempontjából elég közel áll leírásunk tárgyához (idegen lények megalomán terveinek keresztülhúzása).

Ezúttal horvát készítőik lelkes kis csoportja próbálkozott hasonló magasságokba törni, sajnos ez nem nagyon sikerült nekik. Nem annyira rossz a Ward, mégis..... talán kicsit nehéz (kisebb hiba), és kicsit sóltan, unalomba hajló (nagyobb hiba). Mindazonáltal, ha figyelembe vesszük a kínálatot, akkor a valamire való kalandjátékosoknak nem marad más választásuk, mint szert tenni rá, és nekilátni egy jó pár órás, régen volt agytréningnek.

Megjelenés: grafikailag mondjuk úgy 1998-at idéző külső, bár azt hozzátehetjük, hogy nem nagyon van mit javítani rajta: a felbontás megfelelő (640*480), ha nagyobb lenne, kifolyna a szemünk a sok műty-műtytől (normál, 14/15 colos monitoron). Volt, aki felvetette, hogy a képernyő túlzottan statikus - kevés az animált tárgy, satöbbi. Én ezt nem rónám föl hibának, inkább a színvilág egyhangúságát emelném ki, amely ráadásul a kívánt hatást (pl. félelemkeltés az első epizódban) sem éri el igazándiból. Persze ezt is meg lehet kontrázni: az úrrálmások nem pompázhatnak különféle, szebbnél-szebb színekben...

A hangok szokásosnak mondhatók: zörejek, távoli, érthetetlen szörnyetegmonológok, úrbázis-nyikordulások, melyek igyekeznek kísértetiesnek hatni.

A zenéről a neten (is) mindenkinek az volt a véleménye, hogy lehetett volna jobb, történet-orientáltabb, meg egyébként is: ilyen UFO-s témában születtek már etalon művek a mainstream és az underground kultúrákban is. (Klasszikus példának ott van az X-akták "zongorás-fütyülős" zenéje.)

A videó bejátszások esetében is láthattunk már jobbat, sok-sok játékban.

Ami viszont mindenképpen figyelemre méltó, és számomra jóval pozitívabb megvilágításban tünteti fel a Wardot, az az egyszerű számadat, miszerint mindez összesen 6! ember munkájának az eredménye. No és a rendszerkövetelmény: P133-as 32 MB RAM!



Akkor talán kezdjünk hozzá a lényegi részek tárgyalásához! (Még most, az elején szólok, hogy a történet megértéséhez angol nyelvtudás szükséges.)

A háttértörténet:

David Donald Walker, az USA Apollo XIX-es űrhajójának pilótája vagy. A Holdon kellett volna kutatásokat végeznetek, de ez valahogy nem sikerült...vagyis nem úgy sikerült, ahogy azt a NASA elvárta volna. Valahonnan titokzatos erők

támadtak meg titeket (fény, lövések, sikolyok), a társaidd halottak, te pedig a hullaházban ébredsz, egy idegen, nem emberek által emelt bázison. Megtörtént a nagy találkozás. Azt ugyan nem tudod eldönteni, hogy az, hogy egy hullaházban "összefutsz" egy idegen hullájával, az milyen/hányadik típusú, de azt igen, hogy ennél rosszabb helyzetbe már nemigen kerülhetsz. Miközben azon gondolkodol, hogy vajon volt-e az Apollónak biztosítása, a játék halkan elkezdődik.

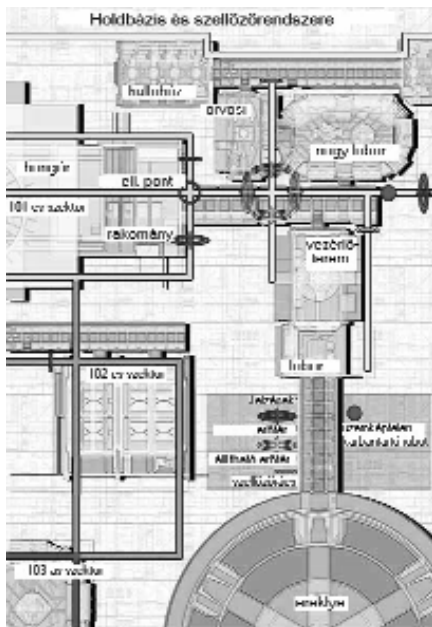
(Megjegyzés: a leírás a normál fokozat alapján készült. A könnyű (easy) nagyon hasonlít ehhez, csak a legnehezebb fejtörők átugrására lehetőséget kapunk.)

Első rész, a Holdbázis

A fentebb említett hullaházban térünk magunkhoz, mondjuk elsőre nem annak néz ki, de mindegy. Mielőtt elindulnánk, egy-két hasznos tanács: a TAB-bal be/ki kapcsolhatjuk a "tárgyak feliratai látszódnak" opciót (ajánlatos bekapcsolva hagyni), a SPACE-szel előlránthatjuk a tárgylistát. Az egérrel a jobb felső sarokra kattintva gyorsmentést, a bal felső sarokra kattintva pedig gyorstöltést végezhetünk; az ESC meg a főmenü előcsalogatására szolgál.

No miután TÉNYLEG elindulunk, rögtön észrevesszük, hogy egy nyakláncot (necklace) kaptunk kis barátainktól. Ezzel egyrészt megakadályozhatják, hogy bárhová mehessünk (ez nem jó), másrészt nyomon követhetnek minket (ez sem jó). Ezt a két feladatot jelenleg egy, a szobában köröző gömb, avagy biztonsági robot (security sphere) végzi. Ne törődjünk vele, inkább vizsgálódjunk körbe! Az alsó ládában (case) egy **csavarhúzó** (screwdriver) lelünk.

Ífjú MacGyver-ek erre persze örült kacajban törhetnek ki, hiszen mi mindenre leszünk mi ezzel képesek!! Ha lelkesedésünk alábbhagyott, az idegen hullájának mellényzsebéből (chest pocket) az **orvosi kártyát** (medical card) vegyük magunkhoz. Közben megnézhetjük, mit írnak az újságok, a ruhák között találunk is egyet. Mi másról, ha nem az Apollo XIX-ről lenne benne szó? Mindenki örül, hogy elindultunk. Köszönjük. Nos, mivel roppant kíváncsi figurák lennénk, teszteljük le a nyakláncunk erejét egy röpke menekülési kísérlettel! Amint elhagyjuk a szobát, máris valami zavaró hang próbál visszakényszeríteni minket. Ennek sajnos nem tudunk ellenállni, viszont az újabb halott idegentől még időben elragadhatjuk **biztonsági kártyáját** (security card). Később egy **pisztolyt** is zsákmányolhatunk tőle, de előbb béklyónkon kell enyhítenünk. A "hullaházba" visszaérve biztonsági kártyánkat a fali képernyő (screen) bal oldali kijelzőjén használva, megtekinthetjük az idegenek "házikójának" térképét. Egy pár érdekes jelölés:



zöld + : halott ember (1db, a barátunk volt, csak 9 ujjja van)
kék O : halott ufonauta
piros + : Walker, azaz mi

...azaz megtudjuk, hogy van még egy pár halott ufonauta "eggyel arrébb" is, nem csak az, akit az imént kifosztottunk- csúnya dolog a hullarablás, de ugye a kényszer.... Most hívnám föl a figyelmet arra a nem elhanyagolható tényre, hogy a térképen szereplő termek több képernyőből is állhatnak! (Ezért nem láthattuk az összes elhunyt idegent.) Szabadulásunk mihamarabbi

elősegítéséért a "controls" elnevezésű számítógépen használjuk a biztonsági kártyát. A képernyőre tekintve vidáman tapasztalhatjuk, hogy bizony mi is zöld keresztzé váltunk! (Azaz mostantól mindenki hullának hisz minket, ha a "radarra" néz.) Lépjünk eggyel kijebbl! Most, hogy félszabadok lettünk, jut idő a helyzet tanulmányozására: a bázis romokban áll, a lakói, ezek a kis szürke lények (Greys, továbbiakban szürkék) ugyanúgy rossz napot fogtak ki, mint az Apollo XIX. Hogy ki lehet a harmadik erő, aki velük végzett, az egyelőre rejtély marad. Folytassuk hát a keresgélést... A folyosón észrevehetjük, hogy az egyik hulla egy gyűrűt visel, de nem nagyon akarja nekünk adni, még a csavarhúzó is cserben hagy minket.... A harmadik behullott idegen egy kicsit arrébb pózol, az ő **gyűrűje** könnyedén megszerezhető. Mivel a folyosó után pokoli forróság gátol meg minket a továbbhaladásban, forduljunk bizalommal az eddig ki nem nyitott ajtóhoz s lépjünk be az orvosi kártya segítségével az idegenek műtőjébe!

Dermesztő képre számítunk: ultramodern, teljesen steril, különös fényekkel megvilágított csupasz terem, ahol fémes színű, ismeretlen célú eszközök várják a következő kísérletek balszerencsés áldozatait... Ehelyett azonban a készítők egy meglehetősen snassz orvosival köszöntenek. Itt még sok dolgunk lesz, rögtön el is kezdetünk ismerkedni a berendezésekkel. A szoba jobb oldali részén, a "szekrényekben" (=nagy méretű kesztyűtartókban) **vérmintákat** találunk, összesen hármat, a lényeges a #3-as, az elvileg a mienk (blood sample #3). Azért tegyük el mindet! A konzolon értelmetlen szövegeket olvashatunk, lassacskán kezdetünk élni a gyanúperrel, hogy valamiféle tolmácsra vagy fordítógépre lesz majd szükségünk. A bal oldalon (ahova alapban érkezünk a folyosóról) egy konzollal irányíthatjuk az egyik mesterséges szikét/dokit. Célunk a **penge** (blade) megszerzése. Ehhez eresszük le a gépet (**első gomb** a konzolon), majd magát a késeket (**harmadik gomb**), végül a szikét kilazító, **utolsó gombot** is nyomjuk meg. Tegyük el a pengét!

Az eddig még nem használt ajtón haladjunk tovább az analízáló terembe. (Még előtte lenyisszanthatjuk a harmadik kinti idegen kezéről az "én-innen-le-nem-jövök" **gyűrűt**.) Szóval ahová most érkezünk, ott történt anno a vérminták elemzése (mikroszkóp), meg valami titokzatos, **biokonténer** (biocontainer) elnevezésű dologgal történő manipulálás (elpakolhatjuk őt is, de később úgy is itt kell majd használni). A program készítői előrebocsátották, hogy nem mindent fogunk kapásból megérteni, tehát ne nyugtalankodjunk, ha eleinte nem tudjuk, mi mire lehet jó... Kezdjük meg a céltudatos berendezés-rongálást! A



mikroszkópból kellene kivennünk a **vérmintát**, és a **világító lencsét** (glowing lens). Ehhez a fényes köröket kell a mikroszkópon található négy "kurzormozgatóval" egymáshoz illeszteni, majd a nagy, középső gombot megnyomni. Mienk lesz a vérminta, tán éppen a sajátunk ez, de mindegy, erről ráérünk később valamilyen úton-módon meggyőződni. A fényforrást az erőter megszőnésével (amit a nagy gomb nyomkodásával értünk el) könnyedén zsebre vágthatjuk. Ez a megmozdulásunk azonban a rendszert vághatja - nem zsebre, hanem - tönkre. Ez jó, mert így távozhatunk a bal oldali ajtón. Ekkor már persze eléggé idegesíthetőnek találhatjuk a folytonos "USE XY CARD ON DOOR" dolgokat, sajnos azonban ez ellen semmit nem tehetünk.

Egy akciófilm kellős közepébe csöppenünk. Meglehetősen komikus azonban, hogy nekünk háttal állva egy aprócska szürke a távolba lövöldöz, miközben egy láthatatlan valaki lézersugarakkal a folyosót célozgatja. Miután megjegyeztük magunkban, hogy ennél tízszer jobb jeleneteket láthatunk a legrosszabb spagetti westernekben is, szaladgáljunk át a szemközti ajtóhoz. Nicsak, még egy idegen holttest! Ő is "meggyűrűztetett", tehát nincs is más dolgunk, mint - szépen fejlődő ékszerészi karrierünket folytatva - lendületesen lekapdosni az x-edik ujjáról a csecsebecsét. Így már 3 van belőlük, hasonlóképpen az előttünk - feltehetőleg ajtónyitogatási céllal - elhelyezett konzolon lévő "bemeneti nyílásokból" is. A lencsével világítsuk meg a szenzorokat, majd - tapasztalva az egyik üzemképtelenségét - a csavarhúzóval SOKSZOR! bökjünk oda. (Az lehet, hogy a csúcstechnika manifesztációjával szembesültünk, de a régi jó földi módszerek itt is hatásosnak bizonyulnak!) Kössük össze a hibás drótot egy kattintással. Ezek után egy kellemetlen rejtvénnnyel kell boldogulnunk: a gyűrűket kellene a megfelelő sorrendben a helyükre illeszteni, mindezt gyorsan, különben a gép újra kezdeti velünk az egészet. Ez nem szép húzás, tanácsos is a tárgylistánkat "kifagyasztani", azaz mindig láthatóvá tenni (kattintás az Apollo jelre a jobb alsó sarokban). Miután már 2 gyűrű a helyére került (a 3 piros/zöld csík segíthet), a kis idegen felénk hajít egy negyedik gyűrűt. Mentsünk. Elvileg ugyanis 3*2*1, azaz 6 lehetőségünk van maximum (ha mondjuk elfelejtettük, hogy hova is raktuk a 2 előző, jó gyűrűt), de valószínűbb, hogy igen hamar meglesz a jó megoldás. Ezt írjuk fel, jegyezzük meg, satöbbi. (Nekem speciel RED, CYAN, BLUE volt, de egyszer megváltozott, egy tölts után...)

Ekkor Zénónkat lepuffantják, mi meg belépünk az új helyiségbe. Na most itt AZONNAL nyomjuk meg a mellettünk lévő piros kapcsolót, különben hamarosan porrá és hamuvá válunk! Valamiféle irányító terembe jutottunk. A képernyőn egy gyűrű behelyezésével megkapjuk a szokásos térképet. A szoba közepén lévő asztalon egy alig észrevehető bucka (bump) van, piszkáljuk meg, ezután rögtön hozzájuthatunk a **memorizerhez** (memorizátor, memorizáló, mi más?). Haladjunk tovább, természetesen ne arra, amerről jöttünk. Az ajtó szenzorára kétszer kell kattintanunk, és máris valami üregerőszerű vajatban (vagy



vájatszerű üregben) kóborolhatunk. Mivel az út sehol nem ágazik el, könnyen egy hatalmas, látszólag a szabadba vagy valamilyen nagyon magas tetőzetű teremben találjuk magunkat. Ez egy ásatás helye. Itt valakik valamit kerestek. És talán meg is találtak. Tapizzuk meg a **lebegő követ** (floating stone), mire az átalakul egy **kőlap** (plate). Miután elvermeltük, a másik lebegő követ nyomkodjuk pár másodpercen keresztül (folyamatosan) s kisvártatva **kristálydarabokká** (crystal tiles) és egy **kristálykúppá** (crystal cone) változik. Nagyszerű.



Kukkantsunk a földre. Egy furcsa jelet láthatunk, melyet valami űrbéli géniusz-Pistike találhatott ki, vagy illesztetett össze kozmikus kirakójából. Mellesleg ezt már eggyel errébb is megcsodálhattuk, akkor is nagy hatással volt ránk, vagy legalábbis karakterünkre. Ha nálunk vannak az előző pár mondatban emlegetett kristálydarabok és satöbbik, akkor elkezdhetjük kirakni az első komolyabb puzzle-t.

Elvileg színeket kellene előállítanunk keveréssel (a kristályok egymásra pakoltságának keverésével), de még a kedves horvát mesterek sem vették magukat túl komolyan, mert a hintek előhívásával (ami még normál fokozaton is engedélyezett!) megkapjuk a végeredményt. Nem lenne ez olyan borzasztó fejtörő, csak hát nem a rendes színkeverési szabályok érvényesülnek (pl. kék+sárga egyenlő lenne zölddel), hanem valamilyen speciális, lencsén való átszűrődéses dolog. Legalábbis remélem, hogy van valami szabályszerűség benne, mert én csak a próbálgatással tudtam előre jutni. (Egyszerű logikát követve: először azokat a színeket "kevertem ki", melyek csak 2 csempéből tevődtek össze, majd a 3-asokat.) Épp megoldottam volna (de komolyan!), amikor kicsit előreszaladtam a segítségemben, és kiíródott a megoldás: 1. lépés: felső, **cyan** kör (türkizkék) lepakolása 2.: felső, **sárga** háromszög 3.: alsó, **piros** háromszög 4.: alsó, **zöld** kör lehelyezése. A sorrend a különböző átfedések miatt fontos. Ha mindezzel elkészültünk, koronázzuk meg művünket a kristálykúppal.

Ekkor megjelenik két idegen. Sajnos a program nem rendelkezik megfelelő grafikával ahhoz, hogy láthassuk, a (kirakóssal történt szerencsétlenkedéseink miatt keletkező) röhögő görcs rohamok mennyire viselték meg az aprónépet. Mindenesetre komolyabb húrokat pendítenek meg: elregélik, hogy milyen szerencse, hogy vagyunk, mert mi biztosan a Prófécia által megjósolt "Hős" (az Őrző, a Ward) vagyunk, aki mindenkinek keresztbe tesz, aztán övé lesz a falu összes lánya, vagy valami ilyesmi. Na jó, a két idegen azért megvilágítja nekünk az eddig történeteket, meg a jóslat lényegét is: vannak a Szürkek (Greys), meg a Reptoidok, az utóbbiak csúnyák és rosszak, meg egykoron éltek a Készítők (Makers). Namármost, a Készítők nagyon profi csákok lévén mindenféle szupertechnikát birtokoltak. A másik kettő kevésbé profi csákokból állt, míg mi, emberek, valahol a létra alján leledzünk az atomfegyverekkel és a csillagháborús programokkal. Mielőtt a csavarhúzóval megmutatnánk nekik, hogy milyen az emberi csúcstechnológia, megnyugtatnak, hogy azért mégis csak mi vagyunk mindennek a nyitja: valami emberféle kell ahhoz, hogy a letűnt

Készítők eltűnt cuccainak titkát megjeljék. Épp ezért a Szürkék, akiket a Reptoidok implantokkal rabszolgává tettek, el-elszikipkáltak minket a Földről, hátha megjelik a megfelelő alanyt. Ez a bázis is ilyen Szürkékkel volt tele, akik végül föllázdak a Készítők technikáját használó reptoidok ellen, de elbuktak. Ahhoz, hogy a nagyszerű régiek ereklyéivel (artifact) könnyebben kapcsolatba léphessünk, kapunk valami technovírust (az otthoni influenzajárványok után ez már meg se kottyan). Ami egyelőre hasznosabbnak tűnik, az a **tár**, melyet a stukkerunkhoz ajánlanak föl. Egy **kommunikátorral** lehetővé teszük számunkra, hogy olvashassuk a szövegeiket is. Éljen. Tárgyatadás előtt ezért még kijelölik leendő úti- és egyéb céljainkat is: először a biokonténerrel kellene egyesülnünk, mely leánykölja a technovírust, majd a bepakolásra váró konténerekben megbújva a Marsra kellene kiruccannunk (Cydonia sivatag, á lá UFO - Enemy Unknown), hogy a kapcsolatunkkal (Nexus) találkozzunk, aki majd további információkkal szolgálhat. Neki elvileg A jelet kellene vadul mutogatnunk. Megköszönve segítségüket, lassan távozhathunk. (Csak elmenetel előtt még azonosítsuk be velük a tárgyainkat, különös tekintettel a vérmintákra!)

Visszafelé halljuk/látjuk, amint instruktorainkat a feledés ösvényére küldik (gyk. lepuftantják). Feltehetőleg ennek mi is áldozatai leszünk, ugyanis ritka az olyan ember, aki elsőre kapásból, 10 másodperc alatt "beüti" az általunk NYITVA hagyott ajtó zárjának kombinációját. (Ugye a gyűrűk sorrendjét felírtátok?!) Ha ezzel megvagyunk (nem könnyű, nem könnyű), és az ajtót visszazártuk, akkor a térképes szobában máris használhatjuk fegyverünket. Töltet be, célozzunk a rácsra (grate), s rövid, de látványtalan animáció után megnyílik az út a szellőzőbe, és nem mellékesen kifogy a pisztolyból a töltet. (Na köszönjük, Mr. Idegen1 és Idegen2!)

A játék (számomra) egyik legunszimpatikusabb részéhez érteztünk: mászkálás a szűk szellőzőben, erőterek nyitogatása-csukogatása, droidok terelése. Jaj. A nagy munka előtt, mivel inni nem tudunk (sehol egy kólaautomata), böngészhetünk a számítógépben. (Az indításhoz a negyedik gyűrűt kell behelyezni. Amúgy is megy, csak korlátozottak lesznek a jogosultságaink.) Hamar ráakadhatunk az ásatások történetére. Sorozatos kudarcokról olvashatunk, amint az ősi, nagy hatalmú ereklyék után kutakodtak szürke barátaink. Megtudhatjuk, hogy más embereknél nem értek el eredményt, de a mi DNS-ünk aztán igazán jónak bizonyult. A föld közepe felé megbúvó artifact ugyanis reagált ránk. Mielőtt

használatba vehettek volna *minket*, kitört a lázadás.

Ha eleget „gépezünk”, válasszuk a Life support (Életfunkciók fenntartása) menüpontot. A kék/piros, rögbi labdára hasonlító ábráskák az erőterek.

Robotcsalogatás, első fejezet: terelgessük az erőterek nyitogatásával/csukogatásával a gonoszak titulált (narancssárga) droidokat balra. (A kapunégyestől balra.) Árván marad jobb oldalt egy takarító robot (maintenance robot, zöld színű), menjünk oda hozzá, és pengénkkel vágjuk le a **kezét** (robot



hand). Szegény amúgy se működik, neki úgyse kell már. Az operatív tárja azonban még funkcionál, úgy tűnik, valami elemecske lehet benne. Mivel átkozottul trükkös gyerek ez a Walker, ezért most egyszerűen egy zseniális dolgot fogunk véghez vinni vele.

De előbb, kis kitérőként a memorizer használatáról szólnék: kétségtelenül egyedi ötlet, hogy egy egyszerű tárggyal lehessen egy csomó mindent csinálni, de kissé nehéz belerázódni a használatába. Pedig nagyon fontos. Szóval: ennek a tárgynak az a célja, hogy a



különböző robotokkal, gépekkel kapcsolatba tudjunk lépni, tőlük információkat, adatokat szerezünk, vagy éppen utasítsuk őket dolgokra. Előfordulhat, hogy maguktól ezt nem teszik meg, ilyenkor valamilyen kód szükséges a kapcsolat felvételéhez. Egy adott képernyőn a memorizer-t előszedegetve megtekinthetjük azokat a gépeket, melyekhez hozzákapcsolódhatunk (a transmit paranccsal). Kivétel a "gép" kategória alól a biokonténer, melyhez szintén csatlakozhatunk. Előfordulhat, hogy nem is kell a célpontunkat közvetlenül "comm. link"-elni, csak úgy a levegőbe küldeni egy-egy kódot, amire reagálhat.

A fentebb említett remek ötlet az alábbi: mi lenne, ha a nyakláncunkat valaki másra pakolnánk át, és őt követnék nyomon az idegen erők? A költői kérdésre inkább cselekedetekkel válaszoljunk, mert ha sikerül nyakékünkötől megszabadulnunk, nyert ügyünk van!

Nos, akkor fogjunk hozzá tervünk megvalósításához. Beszélgessünk el a takarító robottal (memo. bekapcs, comm. link to maint. robot)! Töltsük le a 102-es és a 103-as útvonalat (receive route 102, route 103, csak a 103 kell majd). Induljunk vissza, de ne a szenzoros szobába, hanem az orvosi felé, melyet az északi járat végén találunk. (Egész pontosan az "itt forró van, nem megyek tovább" folyosóra jutunk, innen mehetünk sebészkedni.) Az utunkat elálló rácsot a csavarjainál (screw) fogva, a robotkézzel szereljük le. Megjegyzem, hogy én borzasztó nehezen találtam meg a csavarokat, mert a képernyő nem 100%-os fényességgel ragyogott, és egyszerűen beleolvadtak a fekete háttérbe. (A rács fönti része felett keresd őket!)

Az orvosiba érve nekiláthatunk a műtétnek. Számomra ez is nagyon macerás dolog volt: bekapcsoltam a szoba jobb oldali részében található képernyőt, majd az abductees menü/remove necklace... menüpontját választottam. Erre semmi nem történt, kiírta, hogy az "A" jelű robot várja az alanyt. Mindennel próbálkoztam, míg nagy sokára összejött a dolog. Második végigjátszási próbálkozásom esetében viszont minden simán ment. Utólag kulcsmomentumnak tűnik, hogy "nyitva" kell hagyni a konzol által kiírt üzenetablakot (hogy az "A" bácsi vár reánk). S így kell az aktuális képernyőn található bal oldali géphez lépni. (Ta-da! Megszabadultunk ékszerünktől.)

Most ismét hosszas mászkálás következik a szellőzőkben, vissza a machinálós terembe. Ezúttal távolról kapcsolatba léphetünk a másik zöld robottal. Küldjük a 2-es ellenőrző ponthoz (checkpoint exh#2), ez a bal oldali észak-déli járat narancsszínű erőterénél

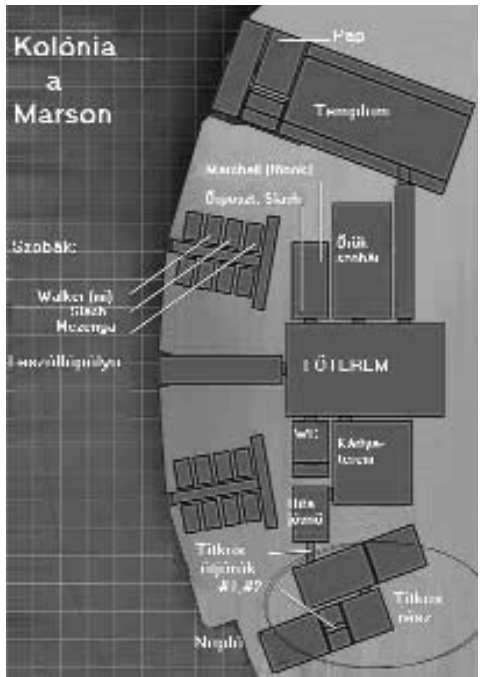
található. A gonosz robotokat/reptoidokat csaljuk jobbra. Kússzunk a takarítórobothoz, miután az elérte a 2-es ellenőrző pontot. Csatlakozunk rá, és a 102-es és 103-as utat küldjük el neki (transmit). Akasszuk rá a nyakláncot, és a radarszobából indítsuk el a 103-as úton. Ellenségeink - ha megnyitjuk az erőtereket - vígan követik, mi meg örülhetünk magunknak.

Aki már hasba lövette magát azon a helyen, ahol a kis szürke vívott szélmalomharcot valakivel, az tudhatja, hogy arra - eddig - nem volt tanácsos elkalandozni. Immáron azonban nyugodtan kísérelhetünk, egyenesen át a mikroszkópos terembe. Itt megejthetjük a biokonténerrel való egyesülésünket. Szereljük össze a mikroszkópot, helyezzük be a saját vérmintánkat. A képernyőt nyomogatva adhatunk ki parancsokat (touch screen). A videókon látható play gombbal lehet beazonosítani, hogy valóban emberi DNS-mintát helyeztünk-e be. Ha így cselekedtünk, a jobb szélső gombbal egyesíthetjük DNS-ünket a biokonténerrel. A művelet csak akkor hatásos, ha a biokonténer visszahelyezzük eredeti helyére. (Vagy ha mondjuk el sem emeltük onnan.) Használjuk a felvett masszán a kristálykúpot.

Most pedig önmagunkba ültetjük a biokontit: memo. bekapcs, generáljunk egy kódot (Generate key code.) Comm. link to biocont, új kód elküldése (transmit). Zárjuk le a kapcsolatot, és küldjük el "üresben" a kódot. A biokonti azt képzei, hogy ez ő, és egyesül velünk. Ha valami nem jött össze, inkább töltsük be az állást, a hibát meg a vérmintában keressük (feltehetően a haverunkét tettük be). A közös kódunkat kódoljuk le a memorizer "scramble" opciójával. Elég csak egyszer szkrablélni.

Lassan a Mars felé kellene indulnunk, s bár a kedvünk ehhez nem jött meg e sok gyöttrődéstől, de itt már nincs mit tenni. Ballagjunk a hullaházban lévő gömbhöz (Walker amúgy sem tud mást, mint ballagni...), és töltsük le a "security level 6"-ot (link to security sphere, receive sec. level 6). Ez azt a biztonsági szintet jelenti, amit a gömb eddig tett: "idétlen forgolódás és körözés".

Erre az egész gömb-szekcióra az alábbi dolog miatt volt szükség: köztünk és a Mars között már csak egy akadály áll: egy randa biztonsági masinéria, mely a lövöldözős folyosó végén őrzi a hangárt, nyolcas szintű biztonsági besorolással, ami a "mindentre lövök, ami megmozdul"-lal egyenlő. Belépve felségterületére szintén roppant gyorsan fel kell töltenünk neki az "idétlen forgolódás és körözés"-t. (Transmit sec. level 6; nem kell kapcsolat a géppel!) Ha ez megvan, bátran beszélgethetünk a hangárba. Egy **maszk** (mask) és egy **oxigéntartály** (oxygen tank) felvétele után lépünk be a konténerbe (ez lenne az űrhajónk). Ezt a memorizer-rel tehetjük meg. Töltsük le a



kódját, majd küldjük el a levegőbe! A konténer kinyílik, odabenn (az ajtó memorizer-es becsukása után) pedig összerakva a maszkot és a tartályt lezárhatjuk az első, hosszúra nyúlt fejezetet.

Második rész, az emberek kolóniája a Marson

Kalandos utunk a Marson lévő emberek kolóniájába vezet. Míg odahaza a tudósok egy esetleges marsi út viszontagságait kutatgatják, addig szorgos idegenek egész formás társulatot gyűjtöttek össze a



legválogzottabb emberekből a vörös bolygón. Cydonia, azaz Küdónia fagyos sivatagának mélyén folytatódik a világ megmentéséért folytatott küzdelmünk.

Egy siklón hoznak be minket leendő otthonunkba, mégpedig egy unszimpatikus, Ripper névre hallgató egyén. Mint később azt magunk is megállapíthatjuk, egy valóságos neo-Auschwitzba kerültünk. A kezdet kezdetén erről még csak sejtéseink lehetnek: körbevezetnek minket (nincs sok helyiség), és a főnökhöz visznek. Ripperről kiderül, hogy egy faragatlan alak (=bunkó). A kolónia vezére Jack Marshall, aki főlváolja a helyzetet: jogunk nincs sok, örüljünk, hogy élünk. Örülünk. Javaslom, hogy fő szabályként mindenkiel legyünk kedvesek (kivételesen alól Ripper), mert különben sehova sem jutunk. Marshallnak is hevesen bólogassunk, és ne mutassunk meg neki semmit. Búcsúzóul szólnak, hogy a harangszó hallatán igyekezzünk a templomba, mert a mise kötelező.

Túránk végeztével a saját szobánkat leshetjük meg, majd a WC-be pakolnak, hogy segítsünk a már meglévő szembélyzetnek. Örömmel tapasztalhatjuk, hogy tárgyaink száma csökkent, sok fölöslegtől megszabadultunk.

A játék jellege itt tárgyfelvevősről inkább beszélgetősre változik. Nekem ennek a résznek a lazasága tetszett, bár leírást egy picit nehezebb készíteni róla.

A WC-ben indulunk tehát. Beszélgessünk az itt szolgáló brazillal, Sebastian Mezenzával. Elmondja, hogy Ripper őt is molesztálja, nem tudja, hogy miért. Minden lakót (tán még az öröket is) az idegenek raboltak el. Szól egy pár "alapszereplőről" is. Javasolja, hogy a kártyaszobában (gambling room) gyakran jelenjünk meg, mert ott lehet egy csomó emberrel beszélgetni. Ha a kis brazillal elcsevegtünk, nyugodtan állítsunk meg mindenkit egy rövid csevegre. Egy páran még nem állnak velünk szóba, mert még újak vagyunk.

Kisvártatva harangoznak, mi pedig a kötelező istentiszteleten vehetünk részt... Egy fiatal nő, Jessica Blaze szólít le minket. Üdvözöl, majd egy keveset beszélgetünk vele. A mise után Ripper elcsal minket ("Marshall látni akar"), majd jól megagyal. Csavarhúzókat ilyenkor bezzeg nem használjuk... (Úgy látszik, szomszédaink nem néztek kellő mennyiségű börtönfilmet.) A verés után Jessicával a templomban, majd odakinn is beszélünk kell. Még szinte semmibe nem avat be minket, mindössze csodálkozását fejezi ki, hogy milyen remek kis ruházatunk van. (Megnyugtathatjuk, hogy neki is.)

Egy idő után föltérképezhetjük a terepet: adott a külső rész, mely egy terasz-szerű képződmény. Mély szakadék veszi elejét szökési terveinknek. Három kapu nyílik a kolónia

különböző részeibe: a bal szélső a templom felé visz minket, a középső a szobánkhoz, a jobboldalin keresztül arra a folyosóra érünk, melyből a főnök és az örök lakóhelyei nyílnak. A két szélső kapun keresztül előbb-utóbb ugyanazokra a helyekre juthatunk, tehát egy körjáratral szembesülünk. Ez a sok átjáró gyakorlatilag az alábbi pár helye juttathat minket: 1. a WC, 2. a kártyaszoba 3. a főnök szobája 4. a templom.

Ebből a főnökhöz NAGYON sokáig nem kell mennünk, a WC-be csak Mezenzával való társalgásunk esetén, a templomba meg csak az előbbi mise végett kellett benéznünk (egyelőre). A központunk, a főhadiszállásunk tehát a kártyaszoba/kártyabarlang lesz. A szereplők egy idő után amúgy is csak itt lesznek hajlandóak velünk szóba állni. Ülünk is le egy-két partira a Játékkal (Gambler), akivel blackjack-ezhetünk. A jól bevált mentegetős-töltőgetős taktikával könnyen legyőzhető, lényeges azonban, hogy az utolsó tárgyat sosem kaphatjuk meg! Kezdetnek elég elnyernünk az ajtónyitó kártyáját (gambler's card), később az ezüst dollár (silver dollar), az arany gyűrű (golden ring) és a Pager nevezetű egyén kártyájának fele (half card) is hozzánk vándorolhat. Most ezek még nem kellene. (A középső kettő később sem, a fél kártyát meg nem is biztos, hogy ilyen korán megkaphatjuk.) És persze ne veszítsünk el semmit (legfeljebb az újdonsült óránkat!) (A Játékkal a kártyázáson kívül semmilyen más ügyünk nem lesz.) No, ha már ennyire a bűvöletükbe kerítették a lapok, akár jóslatni is elnézhetünk a szomszédba. Itt Rita Maiden, az ügyeletes jósnő ücsörög, és várja a vállalkozó kedvű jelölteket. Jöttünk vidám jóslásba kezd, majd közli a nem túl biztató eredményt: a Szerencse Kereke (Wheel of Fortune), a Halál (Death) és az Ötszögek Királya (King of Pentacles) fémjelzi közelgő sorsunkat. A kártyák mókás ábrázolásukon kívül egyéb dolgokra is jól használhatók lesznek. (Még nem tudjuk elemelni őket.)

Ezután az események bekövetkezte nagyjából tőlünk függ, bár a játék linearitása megmarad, így mi gyakorlatilag csak néhány információ megszerzését tudjuk befolyásolni. Így ismerkedhetünk meg Jeffrey Morgan doktorral (akiről később azt állítják, hogy nem is orvos), Rosa Martineztel (akit Mexikóból raboltak el az ufók és az implantokról - az emberekbe injektált befolyásoló eszközökről - elég sokat tud; no meg az övé volt az aranygyűrű), Corleonéval (közismert nevén Hacker, aki egy hacker), Jake Palminskyvel (neki meg van egy rádiója) és a "másik oldalon" Mike "Disznófej" Shifferrel (buta ör, de alapjában véve rendes) meg Slashsel (aki nem a gitáros, hanem egy szótlan cowboy

Marshall szobája előtt).

Ha újra összefutunk Jessicával (egy időre eltűnik), majd eleget csevegünk, és megkérjük, mondja el a HOSSZÚ változatát saját történetének, akkor elárulja, hogy a szöke, napszemüveges, fehér köpenyes figura (aki eddig nem állt szóba velünk) nem más, mint Dr. Webber, akivel ő együtt dolgozott. Webber nagy kutató/sebész volt, de egy páciense meghalt, amikor implantot akart eltávolítani belőle, ezért abbahagyta a dolgokat. Szintén Jessica mutat be minket John Holbrooknak, azaz a



papnak/prédikátornak (preacher). Egy életre elegendő fantasztikumot regél el a sok szereplő, a feketébe öltözött ügynökökről (Men In Black (MIB)), a titokzatos kísérletekről melyet a kolónia egyes lakóin folytatnak, a lázadásról, melynek majdnem minden vezérégyéniségét eltűntették, és arról, hogy maguk az idegenek is rabok. (Implantokkal telepakolt Szürkék, akik a Vezérlők (Controllers) névre hallgatnak.) Az is elég hamar világossá válik, hogy bennünk egyáltalán nem bíznak, mert mi megtarthattuk a ruhánkat, dolgainkat, míg nekik semmijük sem



maradt. (Erre ugye az elején Ms. Blaze is tett egy utalást.)

Hosszas beszélgetési-folyamat eredménye, hogy valami sejtést kaphatunk arról, hogy él még az ellenállás, létezik valamiféle Belső Kör (Inner Circle). Egy ízben Marshall is magához rendel minket, csak hogy tisztázza: vagy vele, vagy ellene vagyunk, jobb lesz, ha nyugton maradunk. De eddigre már lassan elérkezik az a pillanat, amikor Rita hivat minket, sürgősen. S amikor belépünk a szobájába, senki nem vár ránk, viszont lehetőség adódik a kutakodásra: azok a balszerencsés játékosok, akik már saját szobájukat tüzetesebb vizsgálat alá vetették, észrevehették, hogy a szekrénykéket egy 3x3-as kirakójáték nyitja, melynek elemei ráadásul forgathatók. A megadott minta nélkül egy sem áll össze. Nos, ilyen őrzi a jósnő (feltehetőleg) legdrágább kincseit is. Mielőtt magunktól elkezdenénk kirakni a kombinációt, tegyük el a nekünk jósolt jövőt képviselő lapokat! Igen egyszerű meglátni, hogy a Szerencsekerekecskés kártya a megfelelő képpel bír, ez alapján játszki könnyedséggel láthatunk neki a munkánknak. A helyes sorrendet ennél a kirakósnál még le is bírom írni (a későbbiekben az ábrák összevisszasága ezt nem teszi lehetővé): 1. sor: kéz, 2 db háromszög, kéz; 2.sor: láb, fej, láb; 3.sor: krixkrax <üres> krixkrax. Fontos!!! Ügyeljünk a helyes forgatási irányra! Ez a krixkraxok és a 2 db háromszög esetében különösen megtévesztő lehet. Ha ezzel megvagyunk, a szekrénybe rejtve egy szenzorra bukkanunk. Hm... Ez lenne a kincs? A válasz sajnos igen. Talán feltűnt már, ha meg nem, azért senki se hibáztassa magát, hogy a királyos lapon van egy függőleges "csík". A ravasz Rita ezzel a lappal aktiválta a szenzort! Meg most mi is. Eredményül egy, a falon nyíló ajtót kapunk, mely titkos helyiségekbe vezet! Korábban valaki már említhette, hogy létezik, most személyesen is megbizonyosodhatunk róla.

A sok erőlködés után mindazonáltal kicsit furcsának tartom, hogy mindössze egy darab jegyzetfüzetet (notebook), és egy újabb (könyvek mögé) rejtett szenzort kapunk. Csalódottan kell távoznunk, azonban kint csupa vidám emberke fogad. Gyorsan kiderül, hogy ez amolyan "megbízhatósági teszt" volt. Kifelé menet Ripper éppen Rosa Martinezt inzultálja, Walkerünk pedig végre kellő bátorsággal lép közbe. (Ripper jobbra el.) Immáron nem árt, ha nálunk van Pager fél kártyája, így beszélhetünk is róla egy csomó emberrel. Kiderül, hogy ő egy abszolút briliáns elme volt, egy legenda, aki sajnos eltűnt. De volt ez a kártyája, amivel mindent ki lehet nyitni. Mindenki bátorít, hogy szerezzük meg az egészet (azaz mindkét felet). Talán a rádiós az, aki szól, hogy a templomban Rosa vár ránk. Amikor

ellátogatunk hozzá, megköszöni határozott föllépésünket, és cserébe a mellettünk lévő szoba széfjének kombinációját tartalmazó cetlit nyújtja át nekünk. Remek. A szobába a Játékos kártyájával könnyedén bejuthatunk, majd az előbbi 3x3-as kirakóhoz hasonló (csak az ábra más) akadállyal kell megküzdenuünk. A cetli alapján ez senkinek sem okozhat gondot. "Odabenn" mindenki legnagyobb örömére a kiskakas félkártyáját leljük, azaz a "mindent nyitó" két eleme birtokunkba került. Csodás. Szóljunk Hackernek, hogy ugyan javítsa már meg nekünk, mert ki tudja, talán egyszer még kellhet. Corleone szívesen segít. (Eddigre kialakul a kép a titkos szövetkezőkről: Jessica, a pap, Webber, Rita és Hacker lehet a tag. Plusz hallhatunk egy olyan tagról is, aki a rosszfűük csapatába épült be.) Némi baráti csevely után, melyet a WC-ben és a "kaszinóban" ejthetünk meg, újabb üzenetet kapunk. A kézbesítő Jake Palminsky, a feladó John Holbrook. Nocsak. Senki nem mer SZEMÉLYESEN elénk járulni? Ha nem, hát nem. Sétáljunk el a paphoz. Miközben valami halvány gyanú szele kezdi belengeni a környéket, egyre jobban tudatosodik bennünk, hogy Walker bizony egy szponzorok nélküli overálban mászkáló David Coulthardra hasonlít. A papnál persze senki nincs, sőt, az ajtó ránk csukódik, és a levegő is el akar szállni. Nocsak. Tán az életünkre tört valaki? (Igen.) Akkor cselekedjünk gyorsan! Nézzük meg közelebről a képet, annak is a jobb közép része melletti szürke/barna üres részt. Nyomjuk meg a minden bizonnyal könnyen megtalált rejtett kapcsolót, majd a megnyíló kütyük között a csavarhúzóval nyissuk meg a biztosítékos dobozt! A harangot valaki elrontotta! Az áldóját! Kössük össze a vezetékeket X alakba, majd a biztosítékot (fuse cap) cseréljük ki a CBS rakéta modulunkra (érthetőbben: az Apollo modellre). A harangot megzörgetve szikraesőt kapunk. (Bocs.) Akkor az X mégsem jó, kössük egymásra párhuzamosan a két vezetékét. Harang! Némi közzjáték után magunkhoz térünk, és örömmel tapasztalhatjuk, hogy egyrészt élünk, másrészt meglóptak minket, harmadrészt már bíznak bennünk a többiek, negyedrészt Hacker elhozta Pager kártyáját. Rövid beszélgetés után kiderül, hogy Ripper terrorizálja a kártyaszobát, ezért oda nem tudunk belépni egy ideig. Mivel az események fölgyorsultak, ideje akcióba lépni! Rendeljük magunkhoz a papot (egy csöngetéssel; a szobájába Pager kártyájával nyerhetünk bebocsátást). Hallgassuk végig, majd kérjük meg, hogy fedezzen, miközben támadásba lendülünk. Ezt egy misével érheti el. Más kérdés, hogy ott nem létünkéből kifolyólag többet már nem rejtegethetjük ellenállási szándékunkat.



Nyomás Rita szobája, ahol a királlyal való babrálás helyett egyenest a "mindenvivő" kártyánkkal próbálkozzunk (siker). Hacker ugyan figyelmeztetett, hogy nem lett teljesen tökéletes az álkulcsunk, de inentől kezdve minden nyílászárón próbálkozhatunk Pager atyánk örökségével. A titkos szobában talált szenzor aktiválása újabb titkos helyre ad betekintési lehetőséget. Nem hiába, hiszen végre egy használható nyomra akadunk: a korábban némelyek által már említett orosz jószseni(nő) (Pavlovna) jegyzeteit böngészhetjük

végig. Kiderül, hogy ő is tudott a próféciáról a Ward érkezéséről, meg arról, hogy nélküle a reptoidok megszerzik a Készítők tudását, és akkor vége van a Földnek. Ami szerinte egyébként az univerzum központja lehet. Ahelyett, hogy képzeletbeli vitába szállnánk az elveszett hölgygel, a borítón található csillagtérkép-szerű ábrát másoljuk át saját jegyzetfüzetünkbe. Ha ezzel megvagyunk, Jessica jön ("nem hagylak magadra, David"), majd kisvártatva a pap is hozzánk csapódik. Új feladatot kapunk, méghozzá azt, hogy a kolóniától



nem messze fekvő városban lévő szürke-kapcsolatainkkal fölvegyük a kapcsolatot. Eddigre ugyanis a legtöbb szereplő hajlamos volt a szűrkéket az "olyanok, mint mi" jelzővel fölruházni, ez alapján pedig nem kellene cudarul bánnunk velük. Föl tehát, az eljövendő szövetségért! A föl természetesen szó szerint kell érteni, hiszen a szellőzőrendszerbe kell bemásznunk. Áldom horvát barátaink nevét, hogy ennél a pontnál nem kellett valami kacifántos labirintuson átverekedni magunkat!

Ehelyett rögtön a városba jutunk, egy szokásosnak mondható szoba-szenzor-Pager kártyája rutinmunka elvégzése után. A hatalmas területen csak kis pontokként látszunk. Válasszuk a bal oldali be/kijáratot. Egy utcaszerű képződményre jutunk, ahol előre és jobbra mehetünk tovább. Mivel Jessicának aggályai vannak az előrével kapcsolatban, marad a jobb oldal. Itt egy némiképp becsapós szenzor vár ránk, mert a rutinszerű mozdulatok után semmi nem látszik kinyúlni. A lényeg ebben rejlik: nem látszik, de valójában a fal átjárhatóvá vált. Járjuk is át!

A fényt követve a cselszövő Szürkékhez jutunk, akiknek csupa furcsa neve van. Nem kimondhatatlan, csak furcsa. Miután részletezik, hogy nem sok esélyünk van ugyan, de azért mégis próbálkozni kellene, rajtunk ütnek a gonoszok. A Szürkék behullanak, mi meg menekülünk. Annyit azért sikerült megtudnunk, hogy a Szent Hegységben (Holy Mountains) rejlik a Készítők tudása. A bökkenő csak annyi, hogy a hegyek a Dracon, egy nagyon-nagyon távoli bolygón leledzenek. Oda pedig csak a reptoidok hajóival tudnánk elmenni. Sajnos ebben a Szürkék már nem nagyon segíthetnek (azért egy kicsit fognak). Hamarosan a szellőzőrendszer vendégszeretetéét élvezve visszatérhetünk a kolóniára.

Itt a pap szorgalmazza, hogy híreszteljük el az embereknek, hogy itt vagyunk, nem haltunk meg (esztelen szaladgálás és beszélgetés). Jó, menjünk. Ritával is közöljük, hogy mi a szitu, bár ő ezt nyilván tudta, de azért mégis. Úgy mellékesen szól egy hídról, mely a hihetetlen mélységet (fissure) hidalja át, mely a Vezérők szobájába vezethető, és itt, a bázison van a távirányítója. Ezzel az infóval természetesen megint nem tudunk egy ideig mit kezdeni, hiszen kifele menet megint az utálatos Ripperbe botlunk, aki továbbra is a település legunszimpatikusabb bunkója cím büszke birtokosa. Na nem sokáig. Elrángat minket a brazil szobájába. (Bal oldali ajtó a privát szobáknál.) Itt már vár minket Jessica és Marshall. Hoppá. A kedves főnök egy ampullás nyakláncot tett Jessie-re (mely gombnyomásra vagy 15 percen belül végez a bázis top lányával, s ezzel immáron dettó

halállistára került. Marshall balra el, a pribékjére bíz minket. Tanúi (és nem aktív részesei) lehetünk egy kis akciónak, mely során Walker győzelmet arat Ripper felett. Gyönyörű. Jessica persze nem nyugodott meg, sőt nekünk sem szabad, hiszen egy gonosz számláló kezd el ketegni a fejünk felett. Tizenöt perc alatt kell Jessica életét megmentenünk. (Igazából nem kell annyira sietni, nekem kb. fele idő alatt sikerült az életmentés.) Első fontos lépésként motozzuk meg Rippet (+1 fagyasztó (freezer), +1 személyi hívó (pager)). Nyugtassuk meg Jessie-t, hogy minden oké, urai vagyunk a helyzetnek. Haladjunk a kártyaszoba felé. Ott találkozunk Hackerrel, aki felajánlja segítségét. Szól arról, hogy Marshall dekóderével tudnánk csak hatástalanítani a gyilkos nyakláncot. Ehhez viszont le kell számolnunk a nagyfőnökkel. Szemtől-szembe harc helyett várjuk meg a kártyaszoba előtti helyiségben! Ahhoz, hogy eljőjön, a személyi hívót kell megnyomnunk (a nagy piros gombot). Walker elbújik, Marshall érkezik. Lőjünk rá a fagyasztóval! (Elterül.) Vegyük el a fagyasztóját, a kártyáját. Van nála egy papírdarab is, erre a szekrényének nyitókombinációját rajzolta a kis trükkös. Irány a szobája! Gondolom mindenkinek feltűnik, hogy az eddig szótlán Slash milyen készségesen nyitja ki a vezér ajtaját... No de nem sok időnk marad hálát adni neki, mert még vár ránk benn egy-két dolog. Például a szokásosnak mondható 3x3-as kirakós (mögötte a kártyaolvasó (=dekóder)). Itt egy meglehetősen logikátlan dolgot kell művelnünk: korábban szó volt arról, hogy mennyi implantja van Marshallnak, mégse találtunk egyet se sehol. A fali térkép viszont roppant gyanús, ezért fagyasszuk le! (Nem túl logikus, igaz?) Mögötte találjuk az implantbelövőt (implant gun). Hogy miért nem a széfben volt ez is, arra soha nem kapunk választ.

Rohanjunk vissza Jessicához (a főnök kártyája nyitja az ajtót, majd a dekódert adjuk Hackernek), akit (ha mindent jól csináltunk) meg tudunk menteni a biztos pusztulástól. Ennek öröme valamelyik roppant okos szereplő (még az is lehet, hogy mi magunk) kitalálja, hogy legjobb lenne Rippet ledobni a mélységbe, mert ott úgyse találja meg senki. Jó. Hál' Istennek ezzel nem nekünk kell foglalatzkodnunk. Azonban a dolgok állása szerint a kolónia vésszesen sodródik a nyílt lázadás felé, ezért nem ártana lassan a távozás őrösvényére lépni. Természetesen nem akarunk mi senkit cserbenhagyni, de a világot csak így élve tudjuk megmenteni. Ehhez meg kéne a memorizerünk, meg tán még egy-két dolog. Nos. Marshall kártyáját az adatolvasóba (data reader, ami az imént még dekódernek lett titulálva) helyezve lehetőségünk nyílik az erőtér-alkotta híd ki/bekapcsolására. Engedjük hát le a hidat, menjünk át rajta, majd gyorsan zárjuk vissza. A Vezérlők (az implantos rossz Szürkék) ugyanis most épp azt játsszák, hogy elkapnak mindenkit, aki illegális tevékenységekbe bonyolódik (pl. szórakozik a hiddal).

A vezérőterem jobb oldalán a szekrényben (használjuk továbbra is Pager kártyáját) lelhetjük meg jó öreg memorizátorunkat (jaj de utálom szegénykét), meg egy csomó implantot. A Vezérlők továbbra is a környéken randalíroznak, ezért várjuk meg, amíg a siklójokkal elrepülnek, csak utána szaladjunk ki. (A hidat mindenki csukja be maga után!) Amint visszatérünk a kolónia belsejébe, Marshall szobájának közelébe leszólit minket Slash. Mivel ekkorra nyilvánvalóvá vált, hogy ő a Belső Kör beépített embere, hihetünk neki. Elregéli, hogy a papot megverték és most nincs is magánál. (Mellesleg egyszer Ripper is mondta, hogy megagyalja szerencsétlent, akkor oda is mentem a paphoz, mire ő a "menj innét, nem érek rá" szöveggel válaszolt. Most mondjam azt, hogy úgy kell neki?) De! Félholtan még annyit mondott, hogy "Kép, dupla-T, 5". Nyilván a "kivehetetlen, hogy mit ábrázol" képről beszélt, ami a szobájában van. (Lépünk oda!) A kép felső-középső részén találunk egy díszítést (ornament), amelyből csakhamar a széfének kombinációját szerezhetjük meg. Újabb 3x3-as puzzle. A kitarult szekrényből a

lényeges a pap kártyája (preacher's card), a többit Walker föl sem veszi. Elég sok kattintásból szerezhethük csak meg... Menjünk el a paphoz, hogy megtudhassunk ezt-azt a dolgairól. Szerencsére nincs magánál, különben ki tudja, hova küldene minket, amiért feltörtük a szekrényét. Tegyük be a kártyaolvasóba az ő kártyáját, és a tt5-tel induló kódot "transzmittáljuk". Csak úgy, a levegőbe. Ennek az ártatlannak tűnő műveletnek az eredményeképpen vakító fény tör ki a kezéből, s megszerezük tőle a psi-comm nevű pszikommunikátort. Használatakor egy régi ismerős, egy szürke jelenik meg, vele lehet távbeszélgetést folytatnunk. Közli, hogy még nem állunk készen a megmérettetésre, még nincs nálunk minden.

Nem baj, időközben úgyis neki kell látnunk az utolsó 3x3-as kirakónak, amely a mi szobánkban vár ránk, kulcsa pedig a csillagtérkép, melyet a jegyzetfüzetünkbe rajzoltunk. Senki ne kérdezze, miért találunk tetris-elem alakú csempécskéket a széfünkben. Mert hogy azt találunk.

Rövid mászkálás következik, a lényeg, hogy a jósnőkhöz kell eljutnunk, aki a szobájából nyíló titkos termék egyikében (az utolsóban) ácsorog. Mielőtt belépünk új "törzshelyére", a memorizer segítségével vegyük ki a biokonténer magunkból (állítsuk vissza (az eredeti állapotba) a kódját, majd transmit). Rita a kristályból megpróbál majd kódfejtést végezni, de közben elárulja, hogy minket tart/tartanak a beépített embernek, aki miatt oly' sokan odavesztek. Mielőtt Rózsa Sándor módjára összevonnánk szemöldökünket, gyorsan hozzáteszi, hogy erről még mi se tudhattunk, szóval ártatlanok vagyunk, de nyomkövető van bennünk. (Heves szitkozódás.) Szerencsére Webber segíthet.

A doki segít is, bár csak hosszas unszolásra, mert - ugye emlékszünk - már sikerült neki a túlvilágra küldeni egy hasonló problémával küzdő páciens... A műtét ezúttal jól sült el, csak nagyon az implantunk továbbra is aktív marad. Három perc alatt kellene rásózni valakire. Pénzt senki nem akar adni érte, így marad az egyház jeles képviselője, akibe "neki már úgyis mindegy" alapon az implantbelövővel beolthatjuk a nyomkövetőnket. Megjegyzem, hogy ez egy furcsa lépés, a játék készítői valami emberbarátabb megoldást is találhattak volna.

No de mindegy. Ha ezzel megvagyunk, Ritához kell visszatérnünk, aki a biokontiban lévő kúpot "elkéri". Aztán meg hosszas munkájának gyümölcsét mutatja meg nekünk: egy ábrát egy körvonallal, melybe pontosan bele kellene illeszteni a tetris-darabokat. (Bal gomb: darab fölvétele/letétele, jobb gomb: darab forgatása, ha már fölvettük.) Nem nagy ügy, ha elkészültünk, a kúppal tetézzük a csodás alkotást! Egy új tárgyat kapunk, s máris beszélhetünk a Szürkénkel a pszikommunikátoron keresztül. A végső csatára hív bennünket, azaz itt az ideje, hogy a kolóniát elhagyva meghódítsuk a Draco-t és a Készítők pompás találmányainak titkát.

Az odavezető út persze rögös, meg szűk is, mert a szellőzőrendszeren át vezet. (Be a városba.) Hamarosan személyesen is

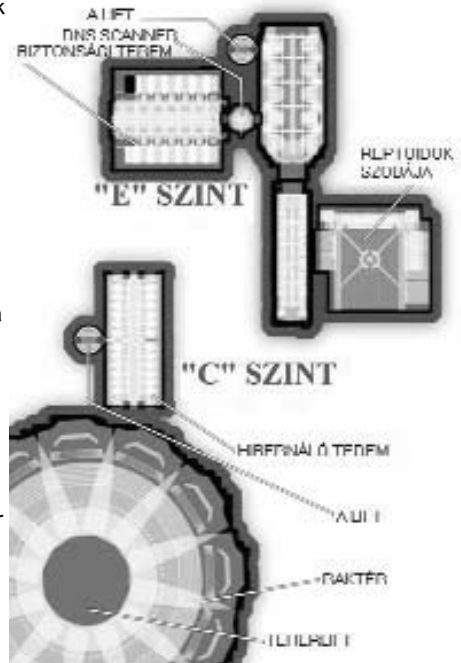


találkozunk a Szürkével, aki pár jó tanáccsal és tárggyal (holomaszk, speciális implant) lát el bennünket. Instrukciói már az idegen hajóra vonatkoznak: reptoidok vezetik, mi ugyan beosonhatunk a holomaszk és egy "belőtt" Vezérlő segítségével, de hibernáció előtt mindenképpen ránk bukkannak. Ekkor ugyanis egy alapos hajó-végigjárás/szkennelést végeznek. Ezért roppant agyafúrtnak kell lennünk. Az említett Vezérlőt egy sima implanttal kell majd meglőnünk, a holomaszkkal pedig a "Reptoid Maintenance" opció kiválasztásával ölthetünk úrlény alakot. Barátunk arról is beszámol, hogy a hajó tulajdonképpen a Készítők műve (mint minden más technikai csoda, amit a reptoidok használnak), ezért ha már a Wardként fölismer minket, mi leszünk hazai pályán, s a gonoszok lesznek a behatólók. A dumcsizás után a nagy terembe, majd a bal oldali lépcsőn fölmászva egy reptoidok által lakott szobába kell mennünk. Itt az idegeknek jót röhögnek favicceiken, majd lelépnek. Az ottmaradt kis szürkét löjük le, mire rögtön segítőkesszé válik. (A neve amúgy Bloom lesz.) A holomaszk viseletére ekkor már nem lesz szükségünk. A spec. implantra viszont igen: ezt a biokontinkba kell beoltanunk, hogy rejtve maradjhasson egy ideig. A biokontit pedig önmagunkba kell szippantani, a szokásos memorizeres módszerrel. (A kódját kódoljuk le (scramble)!) Szóljunk be a szürkének, hogy ideje megpattanni. Hagyjuk el a kolóniát (irány a hajó)...

Harmadik rész - Az idegek hajója

Az animációk lecsengését követően a hajó karakterében kapjuk meg az irányítást. A játék vége felé is tudnak újat(?) mondani a készítő: ezúttal nem csak Walkert, hanem Bloomot is irányíthatjuk. A fogás a Maniac Mansion 1-2 / Zak McKracken and... / Larry 3,5,? -ből köszön vissza. Nem hátrány, most legalább egy kis nünükével is császálhatunk, nem csak ál-Coulthardunkkal.

Szóljunk is magunknak, hogy cseréljünk személyiséget! (Azaz mondjuk Bloomnak, hogy légszi tegyél meg egy-két dolgot számomra. Ezután a csillaggal válthatunk a két szereplő között.) Járjuk be a hajó mindhárom szintjét (a raktér ajtaja a konzol+Bloom kártya kombinációval nyílik)! Ha visszaértünk, Walker információkat kér. Nos, ezt most én megadhatom neki: C szint: itt vannak a hibernációs kamrák, ide fekszik be mindenki a fagyasztás előtt. Célunk, hogy Bloom ne aludjon el, s amikor már csak 2 reptoid van ébren, tudjunk vele mázskálni. (Walkert nem akarja senki lefagyasztani, hisz' azt se tudják, hogy a hajón tartózkodik.) D szint: innen indulunk; a raktér (cargo



bay), a pilótafülke/terem (cockpit), szerszámoskamrák (storage room) és egy furcsa szoba van (ami csapda, Bloom nem is tud oda bemenni).

E szint: a leglényegesebb a biztonsági szoba (security room), ide majd Walkerrel kell mennünk.

Eliindulás előtt, vagy ha sétánk után visszatértünk a főhőshöz, megkukkanthatjuk a "bejárati ajtó" melletti térképet. Ez az összes ismert helyiséget kijelzi.

Folytassuk utunkat Bloommal! A szerszámoskamrákból mindenből vegyünk fel kettő darabot (2 drótvágó (wire cutter), 2 kommunikátor, 2 kulcs (maintenance key)). Mehetünk hibernáló ágyat szerelni! A C szinten rögtön balra az első a "mienk". A bal oldalán nyissuk fel a panelt. A vicces program eddig nem engedte meg, hogy az Y-mikrocsonalozókat a kamrában fölvegyük, pedig ide az kellene. (Össze fogjuk kötni a piros és a kék vezeték kimenetét egybe.) Ha magunkhoz vettünk egy kilónyi csatlakozót (oké, 1 is elég), plusz az útközben lent begyűjthető üres gáztartályt, akkor végre szétszedhetjük a vezetékeket! Az Y-csatlakozót a bal oldalra illesszük, a teli tartályt az üressel helyettesítsük! A vezetékeket természetesen az Y-ba dugjuk be. Végül a panel becsukásával fejezhetjük be a munkát. Bloom nem fog elaludni, amikor a legénység (2 kivételével) minden tagja szunnyad már.

Lent beszéljük meg Walkerrel, hogy milyen jó és szép is itt minden, majd a fölvelt tárgyainkból egyet-egyét bocsássunk rendelkezésére (1-1 drótvágó, maintenance key, kommunikátor). Plusz adjuk át a memorizert, a teli tankot és a kártyát. Szóljunk Bloomnak, hogy a hibernáció elkezdődhet. Nagy készülődés, mindenkit elkezdenek befagyasztani. Kis barátunknak is mennie kell. Walkerként nyissuk ki neki az ajtót, és Bloomként induljunk föl. Az "ágyunkban" válasszuk a "sphereblend" opciót, fekdűnjük be.

Elérkezett az idő Walker számára, hogy igazi támadásba lendüljön. A két ébren lévő reptoiddal kell elbánni. Az elsőt a gáztankkal kell eltennünk láb alól: rejtjük el a raktérben lévő konténerben a gáztankot, méghozzá a ládák mögé (behind crates)! A memorizerrel szedjük ki magunkból a biokonténert, és tegyük a palack mellé. (Ez lesz a csalink.) Nyissuk meg a szelepet (valve), majd csukjuk be a konténert (a memorizerrel). (A biokonti kivétele után időre kell cselekedni, így jobb minél tovább húzni a dolgot.) Majd futás a lifthez, le az E szintre, be a jobb oldali (első) ajtón a biztonsági szobába. Bloomot korábban nem engedte be a hajó, de minket felismer. (Üdvözöllek, Ward!)

Lépjünk a számítógéphez, és egy szimpla "deny" paranccsal tiltsuk le a legénység fölébresztését. Most pedig Bloommal kell megtennünk bizonyos dolgokat. Fontos, hogy a lift működését közben Walkerrel irányítsuk. Ily' módon, amikor a C szintről kérelem érkezik (ez



Bloomé), akkor engedélyezzük, amikor valami ismeretlen helyről (ahol épp egyik hősünk sincs), akkor tiltsuk le (mert az meg a maradék reptoidé). Szűrőkkel igyekezzünk a raktérbe. (A halott idegentől kobozzuk el a kártyáját.) Az életfenntartó rendszerek szobájában (life support room, lásd térkép) szüntessük meg az egyszeres gravitáció fönttartását (1 G maintenance). Ezt Walkerrel hagyassuk jóvá. Nyissuk föl a lenti panelt a maintenance key nevű kulcsunkkal, és a drótvágóval garázdálkodjunk egy sort.



(Az LSR kijelző alatti piros és kék vezetékeket nyisszantsuk el (mást nem)!) Így a számítógép a legénység szempontjából káros parancsokat is végre fogja hajtani, mert a vagdosás után már nem érzékeli a hajó utasait. Állítsuk be a „rendszerleállítás” (shutdown) időtartamát 3 percre, majd a második kérdésre válasszuk az 1 percet. (Walkerrel buzgón „bólintsunk rá” a számítógéppel). Bloommal végeztünk, így most tényleg hibernáltassuk le öt/magunkat. A „C” szinten lévő hálófülkéjét kapcsoljuk át „hybernation”-re, fekdüjünk be. A rendszer akadékoskodásával ne törődjünk. Walkernek is aludnia kell egy picit, így - miután a 9-es fülle hibernációs kérelmét ELFOGADTUK - a vitrifaxba (ez az a sárga-fekete valami a sec. room bal oldalán) lépünk be, és a lehető legrövidebb időre beállítva magunkat is hibernáljuk. Ha fölébredtünk (némi kis örvedetes videóbejátszás után (-1 reptoid)), a biztonsági zárat kapcsoljuk ki. A számítógéppel, rá is kérdez, hogy kikapcsolja-e. Sétáljunk le a D szintre, abba a terembe, ahol eddig még nem jártunk, és egy DNS-analízis van előtte. (Meg ha jártunk, akkor szépen meg is haltunk, mert itt volt a Ward számára fölállított csapda.) Beszéljünk a gyémánt alakú fénnel (a hajó számítógépével), és tulajdonképpen a játék végére is értünk.

Negyedik rész: A Szent Hegység

Az előbb a játék végét említettem. Nos, ennek az az oka, hogy itt mindössze némi mászkálást kell csak végeznünk, amerre a nyíl mutat: egy hídon át egy lifting kell gyalogolnunk, majd egy portálhoz.

Az utolsó „fejtörő?” egy pár kristály képében tekint vissza ránk, itt már véletlenszerű



nyomkodás (amíg mindegyik nem világít) után hozzájutunk a TITOKhoz. (Addig kell bökdödni a különböző, ékkő-szerű tárgyakat, amíg az összes nem gyúl ki.) Talán nem baj, hogy azok számára, akik idáig küzdöttek, szenvedtek, akartak, és sikerrel vették a számtalan unszimpatikus akadályt, nem részletezem a videóbejátszást, melynek keretében a Föld ismét megmenekült, új hős született és még a Készítők is elégedettek lehetnek...